AVANTI



Ein kultiges Wettrennen für 3 bis 5 Lebenskünstler ab 10 Jahren

Was wären Rockkonzerte, Pressekonferenzen, Sportspektakel oder Modeschauen ohne Cappuccino, Canapés … und Klopapier? Wenn's dann wieder mal nicht schnell genug gehen kann, können nur noch unsere rasenden Kleinunternehmer in ihren kultigen Kisten die Party retten. Also schnell die Espressomaschine aufs Dach geschnallt, die Baguettes im Kofferraum verstaut und ab durch die Mitte! Die Konkurrenz ist auch schon unterwegs und verstopft die Straßen. Na, da nimmt man doch einfach beim Überholen die Waren der anderen gleich mit an Bord und lässt sich den „Freundschaftsdienst" gut bezahlen. … Schon flattern die Geldscheine nur so ums Armaturenbrett. Und wer pünktlich beim Event erscheint, kommt auch seiner Trauminsel immer näher und kann schon bald die Beine aus der Hängematte baumeln lassen. Aber erst mal heißt es „Gas geben". Avanti!

Material und Spielvorbereitung

- 5 Spielfiguren für den Inselpfad in 5 Farben (hier 4 Farben zu sehen)
- 84 Geldscheine (je 14 zu 100, 200, 300, 400, 500 und 1.000 Moneten)
- 27 Powerkarten
- 1 Spielplan (wird in die Mitte gelegt)
- 5 Fahrzeugscheine (hier der Rote)
- 1 Eventmarker
- 5 Autos

Bank

Vorderseite

Rückseite

Nachziehstapel

Ablagefeld

Parkplatzfeld

Inselpfad

(Abb. 1)
Beispiel für 4 Spieler

- Jeder Spieler bekommt 2 Geldscheine jeder Farbe.
- Von den 27 gut gemischten **Powerkarten** erhält jeder Spieler 3 auf die Hand. Die übrigen Powerkarten werden als Nachziehstapel verdeckt auf das hellgrüne Feld in der Spielplanmitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt ein Auto, legt den dazugehörigen **Fahrzeugschein** offen vor sich ab und stellt die farbgleiche **Spielfigur** auf das **Startfeld** des **Inselpfades.**

Wer zuletzt in einem Auto saß, ist **Startspieler der ersten Spielrunde.** Er markiert mit dem Eventmarker ein beliebiges Straßenfeld als **Start** und **Ziel** der laufenden **Lieferfahrt.** Alle Spieler stellen ihr Auto an diesem Feld auf.

Jetzt kann das Spiel beginnen.

Spielziel

Schnell noch Kohle machen und dann ab auf die Trauminsel!

Spielablauf

Es werden nacheinander **mehrere Lieferfahrten** gespielt.
Jede Lieferfahrt besteht aus zwei sich immer wiederholenden Phasen: **Auto bewegen** und **Geld kassieren.**
Am Ende jeder Lieferfahrt rücken die erfolgreichsten Lieferanten auf dem Inselpfad voran.



Die Lieferfahrt

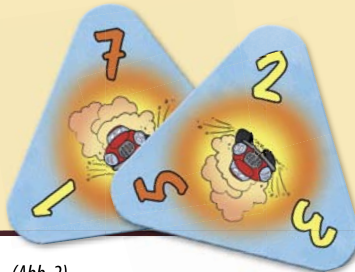
Auto bewegen

Jeder Spieler legt **verdeckt** eine Powerkarte so aus, dass die Zahl, die er zur Bewegung seines Autos verwenden möchte, zum Spielplan zeigt.

Die Powerkarten

Jede Powerkarte zeigt drei Zahlen zwischen 1 und 7. Die Zahlen legen die Zugweite der Autos fest.

Wichtig: Nur wer eine **1, 2 oder 3** spielt, zieht am Ende seines Zuges eine neue Powerkarte vom Nachziehstapel.



(Abb. 2)

Beginnend mit dem **Startspieler** wird nun im **Uhrzeigersinn reihum** gespielt. !

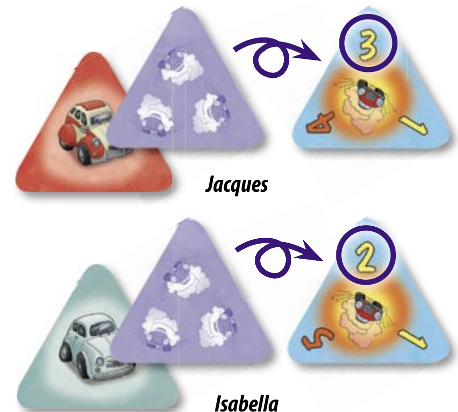
Startspieler:

- Zu **Spielbeginn** ist Startspieler, wer zuletzt in einem Auto gesessen hat.
- **Während einer Lieferfahrt** startet immer der Spieler, **dessen Auto den letzten Platz einnimmt** (siehe Abb. 9). Die „**Aussteiger der Woche**" (siehe Seite 4, Kasten) werden dabei **nicht** berücksichtigt.
- Zu Beginn einer **neuen Lieferfahrt** startet der Spieler, der die letzte Lieferfahrt **gewonnen** hat.

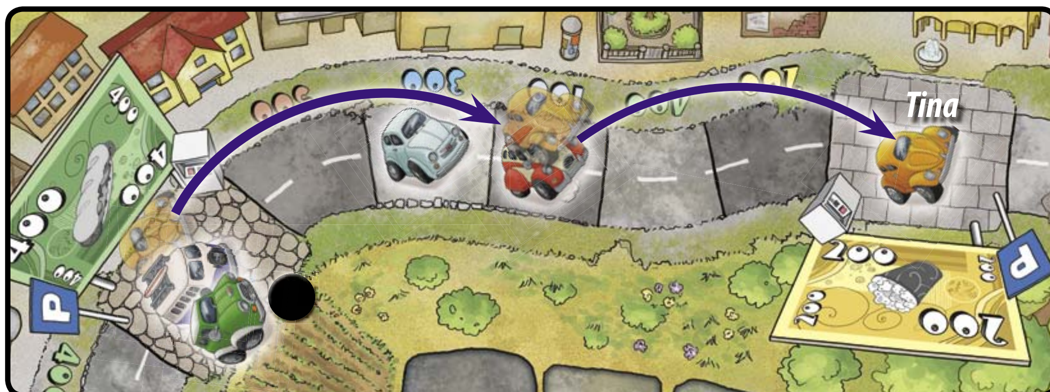
} Nach dem Zug des Startspielers wird stets im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wer am Zug ist, deckt seine Karte so auf, dass die zuvor gewählte Zahl weiterhin zum Spielplan zeigt. Dann fährt er sein Auto so viele Felder vorwärts, wie es dieser Zahl entspricht.





(Abb. 3) ***Beispiel:*** *Jacques zieht sein Auto 3 Felder vor. Isabella fährt 2 Felder weit.*



Steht dort bereits ein Auto, zieht der Spieler sein Auto nochmals um die gleiche Anzahl an Feldern voran. Dies wiederholt er so oft bis sein Auto ein unbesetztes Feld erreicht. Dort endet sein Spielzug.



*(Abb. 4) Tina (gelb) zieht 3 Felder, trifft dort auf Jacques Auto und fährt deshalb **weitere** 3 Felder vor.*

(Abb. 5) Stefan (blau) spielt die 6, trifft dort Tina und setzt sich 6 Felder weiter vorne an die Spitze.









(Abb. 6) Zuletzt trifft William (grün) mit seiner 3 zunächst Jacques, dann Tina und beendet seine Fahrt 3 Felder hinter Stefan.

Ausgespielte Powerkarten legt man **offen** auf den Ablagestapel in der Spielplanmitte. **Nur wer eine 1, 2 oder 3 gespielt hat, darf jetzt eine neue Powerkarte nachziehen.**

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Geld eintreiben

Nachdem die Autos bewegt wurden, treibt der **Besitzer des führenden Autos** von den anderen Spielern Geld ein. Jeder Mitspieler zahlt ihm den Betrag, der neben dem eigenen Auto abgebildet ist.
Wer mit seinem Auto auf einem Parkplatz steht, zahlt nichts. Geld, das der Spieler nicht eintreibt, erhält er nicht. Auf welchem Feld das Auto des führenden Spielers steht, spielt keine Rolle. Wer nicht zahlen kann, muss **Geld beschaffen** (siehe Kasten rechts) und damit bezahlen.



(Abb. 7) ***Beispiel:*** *Nach der ersten Spielrunde führt der Bulli von Stefan. William zahlt ihm 1000, Jacques 100 und Isabella 300 Moneten. Tina muss nichts bezahlen, weil sie auf einem Parkplatz steht.*

Geld beschaffen

Wer nicht zahlen kann, muss auf dem Inselpfad **rückwärts** ziehen. Für jedes Feld, das er verlässt, zahlt ihm die Bank **die Hälfte** des darauf genannten Betrags. Wer nicht zurückziehen kann, weil er auf dem Startfeld steht, zahlt alles was er hat und **die Bank** zahlt den Rest.



(Abb. 8) ***Beispiel:*** *Stefan muss Isabella 1.000 Moneten zahlen. Weil er nur noch 300 hat, muss er auf dem Inselpfad rückwärts ziehen und erhält dafür 500 Moneten. Diese gibt er zusammen mit seinen 300 Moneten sofort Isabella. Die 200 Moneten, die Stefan Isabella jetzt noch schuldet, zahlt die Bank direkt an sie aus, weil Stefan auf dem Inselpfad nicht weiter zurück ziehen kann.*

Nachdem das Geld eingetrieben wurde, wird mit dem Ausspielen neuer Powerkarten die Lieferfahrt fortgesetzt. (➡ Auto bewegen ➡ Geld eintreiben ➡ Auto bewegen … usw.)



(Abb. 9) Isabella an letzter Position wird nun als Erste ihre neu ausgespielte Powerkarte aufdecken und ihr Auto bewegen. Dann folgt im ***Uhrzeigersinn*** *Tina …*

Die Aussteiger der Woche

- Wer bei der laufenden Lieferfahrt nicht mehr mitfahren **kann,** weil er keine Powerkarten mehr hat, muss dies seinen Mitspielern sofort mitteilen.
- Wer freiwillig aus der laufenden Lieferfahrt aussteigen **will,** kündigt dies erst dann an, wenn er am Zug ist. Er legt dann seine ausgespielte Powerkarte ungenutzt auf den Ablagestapel und fährt bei der laufenden Lieferfahrt nicht mehr mit.

Wer ausgestiegen ist …

- **stellt sein Auto quer.** (siehe Abb. 10) Das Auto besetzt dieses Feld bis die Lieferfahrt endet.
- darf weiterhin Geld eintreiben, solange sein Auto in Führung liegt.
- zahlt bis zum Ende der laufenden Lieferfahrt den auf seinem Feld genannten Betrag an den führenden Spieler.

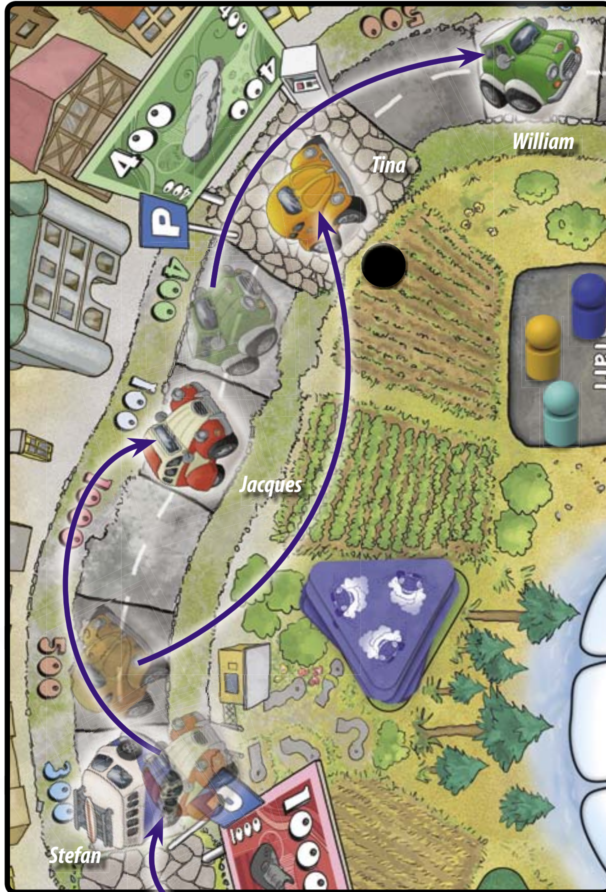


(Abb. 10)

Nach dem Eintreiben des Geldes **endet die Lieferfahrt,**
- wenn mindestens 1 Spieler den Eventmarker erreicht hat ***oder***
- wenn **kein** Spieler eine Powerkarte ausspielen kann oder aufdecken möchte ***oder***
- wenn nur noch der Spieler des führenden Autos Powerkarten besitzt.

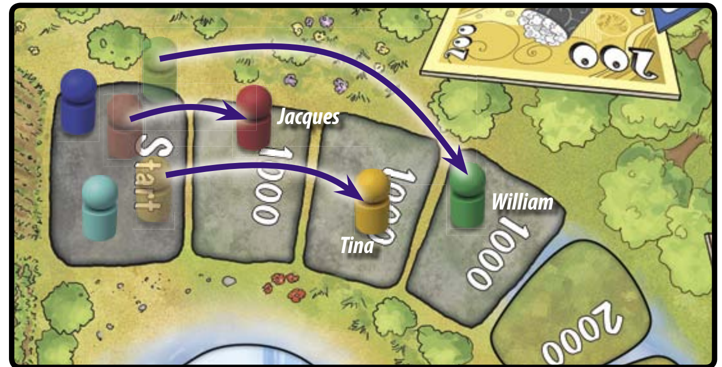
Der Trip zur Trauminsel

Erfolgreiche Platzierung



(Abb. 11) ***Beispiel:*** *Tina erreicht mit ihrem Auto den Eventmarker. Danach zieht William an Tina vorbei an die Spitze. Zuletzt nutzt Jacques das abgestellte Fahrzeug von Stefan und erreicht damit den dritten Platz. William treibt 100 Moneten von Jacques und 300 von Stefan ein. Danach endet die Lieferfahrt.*

Wer **nach beendeter Lieferfahrt** mit seinem Auto vorne liegt, hat diese Lieferfahrt gewonnen und zieht mit seiner Spielfigur **3 Felder** auf dem **Inselpfad** voran.
Wer an zweiter Stelle liegt, geht **2 Felder** voran und wer den dritten Platz einnimmt, geht noch **ein Feld** vor.
Im Spiel zu dritt gehen nur die beiden Erstplatzierten auf dem Inselpfad voran.



(Abb. 12) Jetzt zieht William seine Spielfigur 3 Felder auf dem Inselpfad voran. Die Zweitplatzierte Tina geht 2 Felder und Jacques an dritter Stelle zieht noch ein Feld vor.





(Abb. 13) **Beispiel:** William bekommt kein Geld. Tina erhält 400 Moneten. Jacques geht leer aus. Stefan bekommt 1.100 Moneten und Isabella das Geld der Parkplätze „300", „500" und „200".

Startschuss zur nächsten Lieferfahrt

- Der **Eventmarker** wird auf das Straßenfeld gestellt, auf dem das **letztplatzierte Auto** der soeben beendeten Lieferfahrt steht.
- Alle anderen Autos werden dazu gestellt.
- Alle **Powerkarten** werden neu gemischt. Jeder Spieler erhält wieder 3 auf die Hand. Die übrigen Powerkarten werden als Nachziehstapel verdeckt auf das hellgrüne Feld in der Spielplanmitte gelegt.

Jetzt kann die neue Lieferfahrt beginnen.

Autor: Heinz Meister
Illustration: Victor Boden
Satz & Layout: Oliver Richtberg, Color Gruppe München

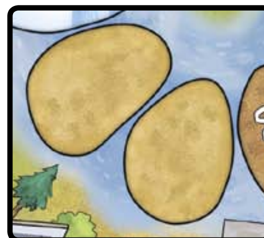
Vertrieb Schweiz: CARLETTO AG,
Moosacherstraße 14,
Postfach – CH-8820 Wädenswil,
www.carletto.ch

Geld abheben

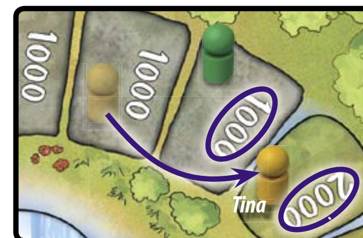
Nachdem die Erstplatzierten auf dem Inselpfad vorwärts gegangen sind, heben die Spieler Geld ab:
Auf jedem Parkplatz steht ein Geldautomat mit einem Plakat, das den Betrag zeigt, der an diesem Automaten abgehoben wird. Jeder Spieler erhält aus **den** Automaten Geld, die zwischen seinem und dem dahinter platzierten Auto stehen. Das Geld besetzter Parkplätze bekommt der Besitzer des darauf stehenden Autos. Das Geld wird aus der Bank genommen.

Investieren ins Glück

Jetzt kann auch ein finanzielles Investment die Spieler ihrer Trauminsel näher bringen: Wer auf das nächste Feld des Inselpfads gelangen möchte, zahlt den auf diesem Feld genannten Betrag an die Bank. Jeder Spieler darf mehrere Felder vorziehen, wenn er für jedes Feld die entsprechende Summe zahlt. **Felder, auf denen kein Betrag abgebildet ist, können nicht mit Hilfe von Geld erreicht werden.**



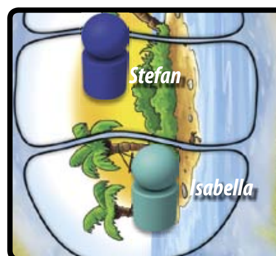
(Abb. 14) Felder, auf denen kein Betrag abgebildet ist, können nicht mit Hilfe von Geld erreicht werden.



(Abb. 15) **Beispiel:** Tina möchte zwei Felder auf dem Inselpfad voran gehen. Für das erste Feld zahlt sie 1.000 Moneten. Für das zweite Feld muss sie weitere 2.000 Moneten an die Bank zahlen.

Spielende und Gewinner

Haben ein oder mehrere Spieler die Trauminsel erreicht, endet das Spiel. ***Geld abheben*** und ***Investieren ins Glück*** findet dann nicht mehr statt. Es gewinnt der Spieler, der auf der Trauminsel am weitesten voran gekommen ist. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der bei der **letzten** Lieferfahrt besser platziert war.



(Abb. 16) **Beispiel:** Isabella und Stefan erreichen in der gleichen Spielrunde die Trauminsel. Stefan steht am Ende weiter vorne und gewinnt deshalb das Spiel.



AVANTI



A hip race for 3 to 5 connoisseurs, 10 years and up

What would rock concerts, press conferences, sport spectacles or fashion shows be without cappuccino, canapés . . . and rolls of toilet paper? If, once again, things don't happen quickly enough, only our fast-track small business people in their cool sets of wheels can save the party. So quickly strap the espresso machine to the roof of the car, stow the baguettes in the trunk—and off you go! The competitors are also on their way and clog the roads. So, as you pass them up, you just take the other players' stuff along and let them pay well for this "friendly turn" . . . The bills are already flying around the dashboard; and if you arrive at the event in time, you get endless prestige. The most successful player will soon be able to let his legs dangle out of a hammock on his dream island. But first you need to step on the gas. Avanti!

Materials and Set-up

- 27 Power cards
- 1 gameboard (place in the middle of the table)
- 5 playing figures in 5 colors for the island path (here you see 4 colors)
- 84 bills (6 different bank notes: 14 each of 100, 200, 300, 400, 500 and 1,000 monetas)
- 5 registration certificates (here the red one)
- 1 event marker
- 5 cars

front side

back side

draw pile

discard pile

parking lot

island path

bank

Illus.1)
Example for 4 players

- Each player gets 2 bank notes of each color.
- Shuffle the 27 **Power cards** well; each player gets three of them for his hand. Put the remaining Power cards on the light green space in the middle of the gameboard as a hidden draw pile.
- Each player chooses a car, places the corresponding **registration certificate** face up in front of him and puts the **playing figure** of the same color on the **starting space** of the island path.

Whoever sat in a car most recently is the **starting player of the first game round.** He uses the event marker to mark any **one** road space as the **start** and the **goal** of the current **delivery run.** Each player positions his car on this space.

Now the game can begin.

OBJECT OF THE GAME

To quickly line your pockets and then head off to the dream island!

COURSE OF THE GAME

Players do **several delivery runs** in succession.
Each delivery run consists of two repeating phases: **moving the ca**r and **cashing in.**
At the end of each delivery run, the most successful deliverers move ahead on the island path.



THE DELIVERY RUN

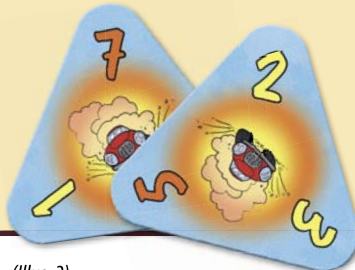
MOVING THE CAR

Each player lays out a Power card **face down** in such a way that the number he wants to use for moving his car is oriented toward the gameboard.

THE POWER CARDS

Each Power card shows three numbers between 1 and 7. The numbers determine the moving range of the cars.

Important: Only if you play a **1, 2 or 3** do you draw a new Power card from the draw pile at the end of your turn.



(Illus. 2)

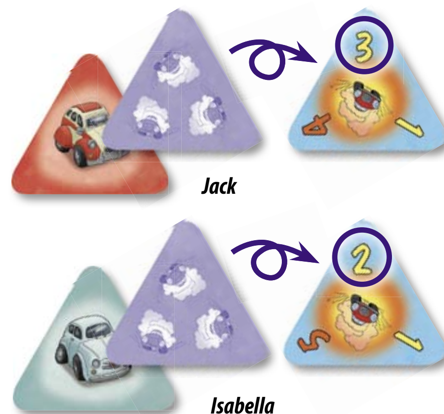
Beginning with the **starting player,** play proceeds **clockwise, in turn.** !

STARTING PLAYER:

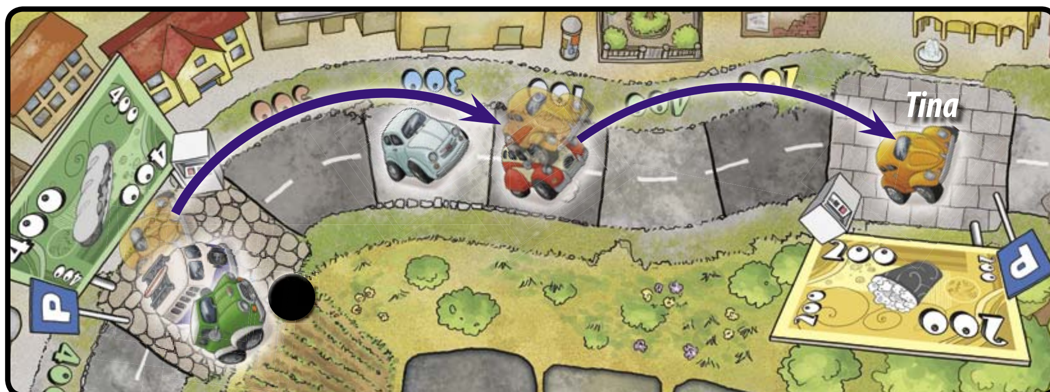
- In the **beginning of the game,** the starting player is the one to have sat in a car most recently.
- **During** a delivery run, the player who starts is always the player **whose car is in last place** (see Illus. 9). The *QUITTERS OF THE WEEK* (see page 10) are not considered.
- When a **new** delivery run begins, the player who **won** the previous delivery run starts.

On your turn, you turn over your card in such a way that the number you have chosen is still oriented towards the gameboard. Then you move your car ahead the number of spaces that correspond to this number.





(Illus. 3) ***Example:*** *Jack moves his car 3 spaces ahead. Isabella drives 2 spaces.*



If there is a car on that space, you move your car again the same number of spaces. You repeat this until your car reaches an unoccupied space. There your turn ends.



(Illus. 4) Tina moves 3 spaces, encounters Jack's car there and, for this reason, drives another 3 spaces.

(Illus. 5) Steve plays the 6, encounters Tina there and puts himself in front, 6 spaces further.







(Illus. 6) Last but not least, William, with his "3," first encounters Jack, then Tina, and terminates his run 3 spaces behind Steve.



After playing Power cards, you lay them **face up** on the discard pile in the middle of the gameboard. **Only if you have played a 1, 2 or 3 are you allowed to draw a new Power card.**

If the draw pile has been used up, the discard pile is shuffled and becomes the new draw pile.

COLLECTING MONEY

When all players, in turn, have moved their cars, the **owner of the leading car** collects money from the other players. Each of these players pays him the amount shown next to his own car.
If your car is standing on a parking lot, you don't pay anything. What the player doesn't collect he doesn't get! Whatever space the car of the leading player is standing on doesn't play a role. If you are unable to pay, you must ***PROCURE MONEY*** (see box on the right) and pay with that.



(Illus. 7) ***Example:*** *After the first game round, Steve's minivan is leading. William pays 1000, Jack 100 and Isabella 300 monetas to him. Tina doesn't have to pay anything since she is standing on a parking lot.*

PROCURING MONEY

If you are not able to pay, you have to move **backward** on the island path. For each space you leave, the bank pays you **half the amount** indicated on that space. If you cannot move back because you are standing on the starting space, you pay all you have and **the bank** pays the rest.



(Illus. 8) ***Example:*** *Steve must pay 1000 monetas to Isabella. Since he has only 300 left, he has to move backward on the island path and gets 500 monetas for this. He gives this money, along with his 300 monetas, to Isabella immediately. The 200 monetas that Steve now still owes Isabella are paid to her directly from the bank since Steve cannot move further back on the island path.*

After the money has been collected, the delivery run is continued by playing new Power cards.
(➡ Moving car
➡ Collecting money
➡ Moving car
… and so on.)



(Illus. 9) Since Isabella is in last position, she is now the first to turn over the Power card she just played and to move her car. Then, in clockwise order, Tina follows …

THE QUITTERS OF THE WEEK

- If you are **unable** to participate any more in the current delivery run because you have no Power cards left, you have to tell the other players immediately.
- If you **want to** quit the current delivery run voluntarily, you don't announce this until it is your turn. Then you put the unused Power card you have played on the discard pile, and no longer participate in the current delivery run.

If you have quit …

- **you turn your car sideways.** (see Illus. 10) The car occupies this space until the delivery run ends.
- you may go on collecting money as long as your car is in the lead.
- you go on paying the amount indicated on your space to the leading player until the end of the current delivery round.



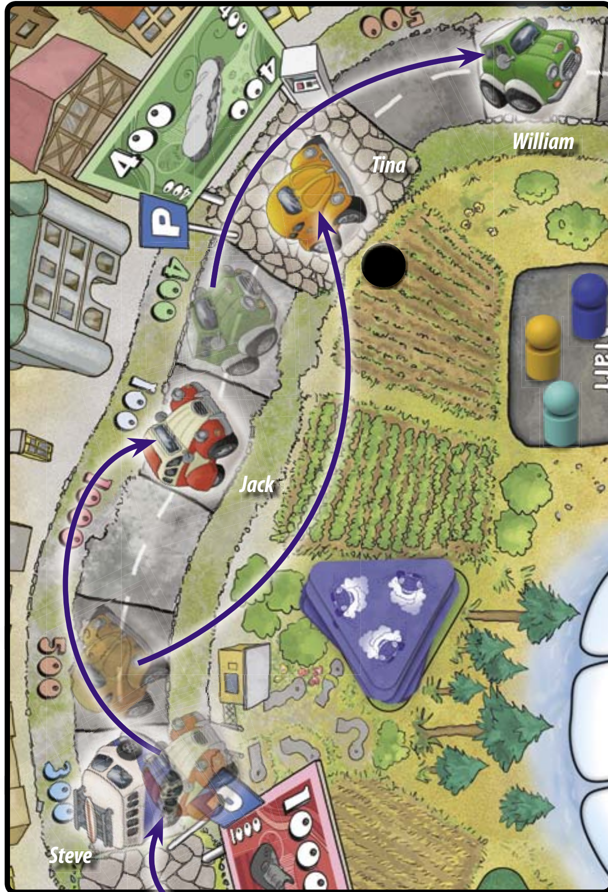
(Illus. 10)

After the collection of the money, **the delivery run ends …**

- if at least one player has reached the event marker *or*
- if **no** player can play or wants to turn over a Power card *or*
- if only the player of the leading car has Power cards left.

THE TRIP TO THE DREAM ISLAND

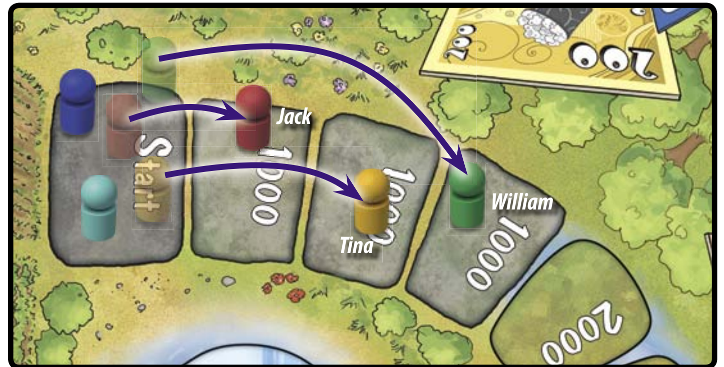
SUCCESSFUL STANDINGS



(Illus. 11) ***Example:*** *Tina's car reaches the event marker. After that, William passes Tina and goes in the lead. Finally, Jack makes use of Steve's parked vehicle, advancing to third place. William collects 100 monetas from Jack and 300 from Steve. After that, the delivery run ends.*

The player whose car is leading **after the delivery run is finished** wins this delivery run and advances his playing figure **3 spaces** on the **island path.** The player in second place moves ahead **2 spaces** and the player in third place moves ahead **1 space.**

In the three-player game, only the players in first and second place advance on the island path.



(Illus. 12) Now William moves his playing figure 3 spaces ahead on the island path. Tina, in second place, advances 2 spaces, and Jack, in third place, advances 1 space.





(Illus. 13) ***Example:*** *William and Jack don't withdraw any money. Tina gets 400 and Steve 1.100 monetas from the bank. Isabella is paid for the parking lots "300," "500" and "200".*

Starting Signal for the Next Delivery Run

- Place the **event marker** on the road space on which the car in **last place** (from the delivery run just finished) is standing.
- Place all the other cars next to it.
- Reshuffle all **Power cards.** Again, each player gets 3 for his hand. Lay the remaining Power cards as a draw pile face down on the light green space in the middle of the gameboard.

Now the new delivery run can begin.

© 2011 Zoch GmbH, Briennerstr. 54a, 80333 München
Author: Heinz Meister
Illustrations: Victor Boden
Layout: Oliver Richtberg, Color Gruppe München
English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Distribution in Switzerland:
CARLETTO AG, Moosacherstraße 14,
Postfach – CH-8820 Wädenswil,
www.carletto.ch

Withdrawing Money

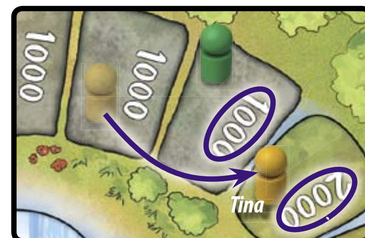
After the players in first, second (and maybe third) place have moved forward on the island path, the players withdraw money: On each parking lot there is an ATM machine with a sign that shows the amount that can be withdrawn at this machine. Each player gets money from **those** machines that are standing between his car and the car immediately behind. The money from occupied parking lots goes to the owner of the car standing there. The money is taken from the bank.

Investing in Happiness

Now, a financial investment can also bring players closer to their dream island: In order to get to the next space of the island path, you pay the amount indicated on that space to the bank. You may advance several places if you pay the respective amount for each space. **Spaces on which no amount is indicated cannot be reached by using money.**



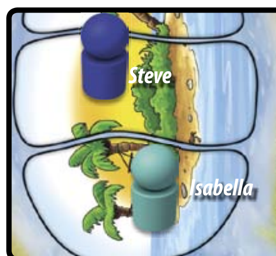
(Illus. 14) Spaces on which no amount is indicated cannot be reached by using money.



(Illus. 15) ***Example:*** *Tina wants to move ahead two spaces on the island path. She pays 1,000 monetas for the first space. For the second space, she has to pay another 2,000 monetas to the bank.*

Ending and Winning the Game

When one or more players have reached the dream island, the game ends. ***Withdrawing Money*** and ***Investing in Happiness*** are not done any more. The player who is furthest ahead on the dream island wins. In case of a tie, the player who was in a better position in the **last** delivery run wins.



(Illus. 16)
Example: *Isabella and Steve reach the dream island in the same game round. In the end, Steve is further ahead and thus wins the game.*



AVANTI

Une course mythique pour 3 à 5 bons vivants à partir de 10 ans

Que seraient les concerts de rock, les conférences de presse, les événements sportifs ou les défilés de mode sans cappuccinos, canapés . . . et papier hygiénique ? Si rien n'avance assez vite, nos petits fonceurs d'entrepreneurs peuvent toujours sauver la fête à bord de leurs bolides mythiques. Alors vite, la machine à espressos fixée sur le toit, les baguettes dans le coffre et c'est parti ! La concurrence est déjà en route et bloque les routes. Pas de problème ! il suffit d'embarquer les affaires des autres en les doublant sans oublier de se faire payer ses bons services « entre copains » . . . Les billets volent déjà tout autour du tableau de bord. Et celui qui arrive à l'heure sur les lieux de la fête gagnera du prestige à n'en plus finir. Le joueur qui aura le plus de succès pourra bientôt se balancer sur son hamac, sur son île paradisiaque. Mais avant cela, foncez ! Avanti !

Contenu et préparation



(Illus.1)
Exemple pour 4 joueurs

- Chaque joueur reçoit 2 billets de chaque couleur.
- Après avoir bien mélangé le paquet de 27 **cartes Vitesse,** chaque joueur reçoit 3 cartes en main. Les cartes restantes constituent la pioche et sont empilées sur la case vert clair au milieu du plateau.
- Chaque joueur choisit une voiture, pose le **permis de conduire** correspondant devant lui, face visible, et place le **pion** de sa couleur sur la **case Départ** du **chemin vers l'île paradisiaque.**

Le dernier à être monté en voiture **entame le premier tour de jeu.** Il place le marqueur Événement sur une case du parcours de son choix et fixe ainsi le point de **départ** et d'**arrivée** de la première **étape.** Tous les joueurs placent leur voiture sur cette case

La partie peut commencer.

BUT DU JEU

Ramasser le plus d'oseille et à vous l'île paradisiaque !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en **plusieurs étapes.**
Chaque étape se compose de deux phases qui se répètent sans arrêt : **déplacer sa voiture** et **encaisser l'argent.**



L'ÉTAPE

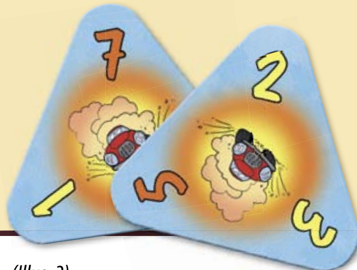
DÉPLACER SA VOITURE

Chaque joueur joue secrètement une carte Vitesse, le nombre orienté vers le plateau, pour indiquer le nombre de cases dont il souhaite déplacer sa voiture.

LES CARTES VITESSE

Sur chaque carte Vitesse figurent 3 nombres entre 1 et 7. Ceux-ci indiquent la capacité de déplacement de la voiture.

Important : Seuls les joueurs qui jouent un **1, un 2 ou un 3** peuvent piocher une nouvelle carte Vitesse à la fin du tour.



(Illus. 2)

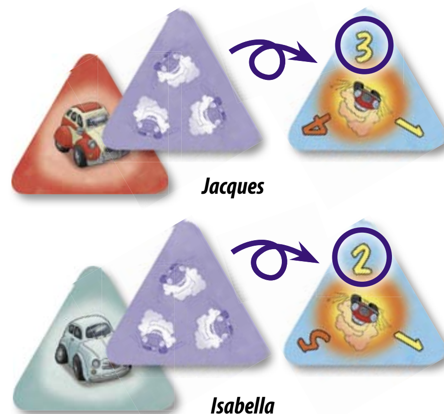
En commençant par le **premier joueur,** le tour se déroule dans le **sens des aiguilles d'une montre.** !

PREMIER JOUEUR :

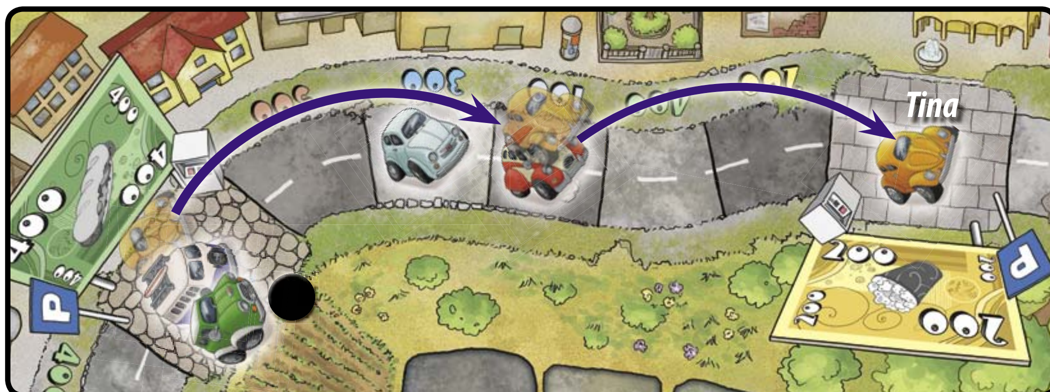
- **Au début de la partie,** le dernier à être monté dans une voiture commence.
- **Au cours** d'une étape, le premier à jouer est toujours celui **dont la voiture se trouve à la queue** (voir Illus. 9). Les ***« ÉLIMINÉS DE LA SEMAINE »*** (voir p. 16) ne sont **pas** pris en compte.
- Au début de chaque **nouvelle** étape, le **vainqueur** de l'étape précédente commence.

Quand vient son tour, le joueur retourne sa carte en gardant le nombre choisi au départ toujours vers le plateau de jeu. Il avance ensuite sa voiture du nombre correspondant de cases.





(Illus. 3) ***Exemple :*** *Jacques avance sa voiture de 3 cases ; Isabella, de 2 cases.*



Si elle est déjà occupée par une autre voiture, le joueur avance de nouveau sa voiture du même nombre de cases. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il atteigne une case libre. Son déplacement est alors terminé.



(Illus. 4) Tina avance de 3 cases et tombe sur la voiture de Jacques ; elle avance donc de 3 cases supplémentaires.

(Illus. 5) Stéphane joue un 6, rejoint Tina et avance de 6 nouvelles cases pour prendre la tête.







(Illus. 6) Enfin, William, avec son « 3 » rejoint d'abord Jacques, puis tombe sur Tina avant de terminer son déplacement 3 cases derrière Stéphane.



Les cartes Vitesse jouées sont placées **face visible,** au milieu du plateau, sur la pile de défausse. **Seuls les joueurs qui ont joué un 1, un 2 ou un 3 piochent une nouvelle carte Vitesse.**

Si la pioche est épuisée, la pile de défausse est mélangée pour en constituer une nouvelle.

ENCAISSER L'ARGENT

Une fois que tous les joueurs ont déplacé leur voiture à tour de rôle, **le propriétaire de la voiture de tête** touche de l'argent des autres. Chacun d'eux lui verse la somme correspondant à la valeur indiquée à côté de sa propre voiture.

Le joueur qui se trouve sur un parking ne paye rien. L'argent que le joueur n'encaisse pas est perdu. La case sur laquelle se trouve la voiture de tête est sans importance. Celui qui ne peut pas payer doit **se procurer de l'argent** (voir encadré ci-contre) pour régler ses dettes.



(Illus. 7) ***Exemple :*** *À l'issue du premier tour de jeu, le bolide de Stéphane mène la course. William lui verse 1000 pépettes, Jack 100 et Isabella 300. Tina n'a rien à payer puisqu'elle est sur un parking.*

SE PROCURER DE L'ARGENT

Le joueur qui ne peut pas payer doit reculer son pion sur le chemin vers l'île paradisiaque. Pour chaque case qu'il quitte, la banque lui paye la moitié de la somme indiquée dessus. Celui qui ne peut pas reculer parce qu'il est déjà au départ, donne tout l'argent qu'il possède et la banque paye le reste.



(Illus. 8) ***Exemple :*** *Stéphane doit payer 1000 pépettes à Isabella. Comme il ne possède plus que 300 pépettes, il doit reculer sur le chemin menant à l'île et reçoit ainsi 500 pépettes. Il les donne, ainsi que ses 300 pépettes, à Isabella. Les 200 pépettes qu'il doit encore à Isabella sont payées directement par la banque car Stéphane ne peut pas reculer plus loin sur le chemin.*

Après que le meneur de la course a encaissé son argent, l'étape continue en jouant de nouvelles cartes Vitesse. (➡ déplacement des voitures ➡ encaissement de l'argent ➡ Adéplacement des voitures …)



(Illus. 9) Isabella, en dernière position, est la première à retourner sa nouvelle carte Vitesse et à déplacer sa voiture. Le tour continue ***dans le sens des aiguilles d'une montre*** *avec Tina …*

LES ÉLIMINÉS DE LA SEMAINE

- Le joueur qui ne **peut** plus avancer au cours de cette étape parce qu'il ne lui reste aucune carte Vitesse, doit en informer ses adversaires.
- Le joueur qui **décide** d'abandonner l'étape en cours l'annonce uniquement à son tour de jeu. Il jette alors sa carte Vitesse sur la pile de défausse sans l'utiliser et ne participe plus à l'étape en cours.

Celui qui abandonne …

- **tourne sa voiture d'un quart de tour.** (voir Illus. 10) Cette voiture occupe cette case jusqu'à la fin de l'étape ;
- peut continuer à encaisser de l'argent tant qu'il reste en tête ;
- continue de payer au meneur la somme indiquée à côté de sa case jusqu'à la fin de l'étape en cours.



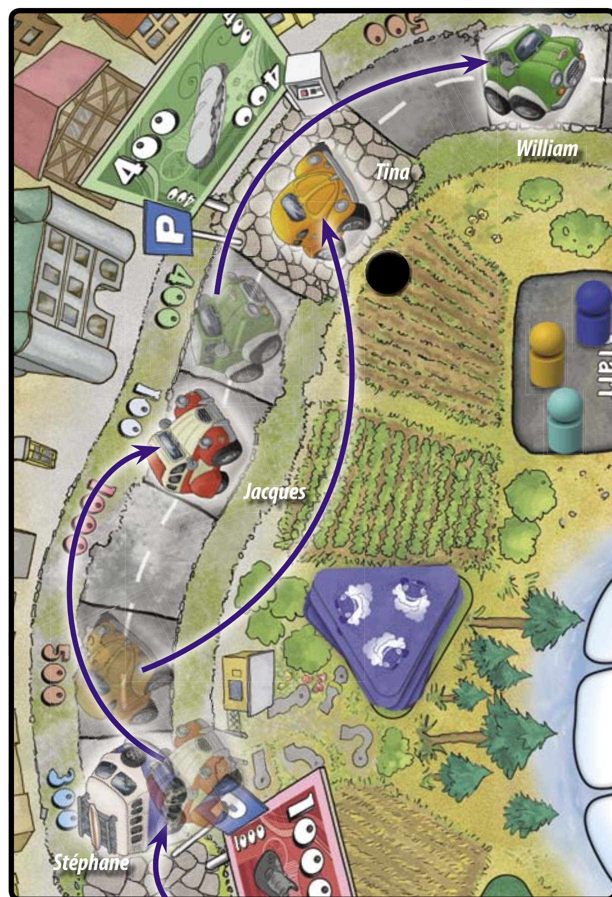
(Illus. 10)

Après l'encaissement de l'argent, **l'étape est terminée…**

- si au moins 1 joueur a atteint le marqueur Événement ; ***ou***
- si **plus aucun** joueur ne peut ou ne veut jouer de carte Vitesse ; ***ou***
- si le joueur en tête est le seul à posséder encore des cartes Vitesse.

VOYAGE VERS L'ÎLE PARADISIAQUE

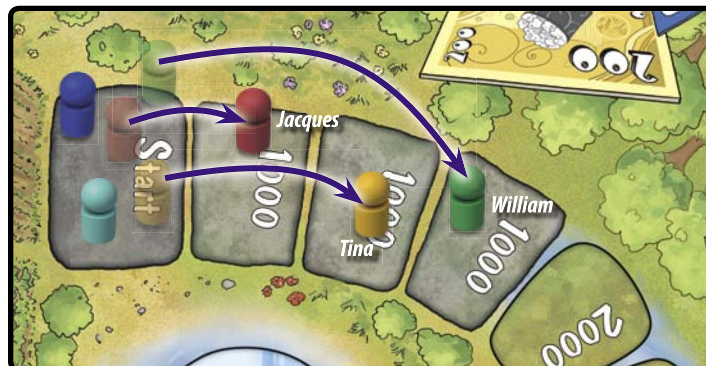
PLACEMENT VICTORIEUX



(Illus. 11) **Exemple :** Tina atteint le marqueur Événement avec sa voiture. Puis William lui passe devant et prend la tête. Enfin, Jacques profite de la voiture arrêtée de Stéphane pour prendre la troisième place. William touche 100 pépettes de Jacques et 300 de Stéphane. L'étape est ensuite terminée.

Le joueur dont la voiture se trouve en tête **à la fin** remporte cette étape et avance son pion de **3 cases sur le chemin conduisant à l'île.** Le joueur en deuxième position avance de **2 cases** et le troisième d'**1 case. À 3 joueurs, seuls les deux premiers avancent leur pion sur le chemin.**

Si un ou plusieurs joueurs ont atteint l'île de rêve, la partie est **immédiatement** terminée (voir FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR). Sinon, l'argent est encaissé.



(Illus. 12) William avance maintenant son pion de 3 cases sur le chemin. La deuxième, Tina, avance le sien de 2 cases et Jacques, troisième, d'1 case.





(Illus. 13) ***Exemple :*** *William et Jacques ne reçoivent pas d'argent. La banque verse 400 pépettes à Tina et 1100 à Stéphane. Isabella reçoit l'argent des Parkings soit « 300 », « 500 » et « 200 ».*

Départ d'une nouvelle étape

- Placer le **marqueur Événement** sur le parcours, sur la case atteinte par **la dernière voiture** de l'étape précédente.
- Y placer toutes les voitures.
- Remélanger **toutes les cartes Vitesse.** Chaque joueur en reçoit de nouveau 3 en main. Les cartes Vitesse restantes constituent la pioche et sont empilées sur la case vert clair au milieu du plateau.

La nouvelle étape peut commencer.

Auteur: Heinz Meister
Illustrations: Victor Boden
Mise en page: Oliver Richtberg, Color Gruppe München
Traduction: Eric Bouret

Distributeur en Suisse :
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14,
Postfach – CH-8820 Wädenswil,
www.carletto.ch

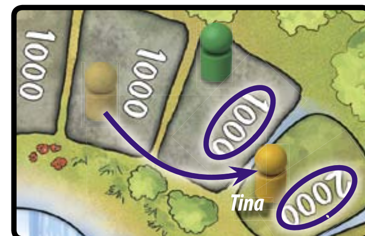
Encaissement de l'argent

Une fois que les premiers se sont déplacés sur le chemin vers l'île paradisiaque, les joueurs touchent de l'argent :
Sur chaque parking se trouve un distributeur de billets avec une pancarte indiquant la somme qui peut y être retirée. Chaque joueur touche de l'argent **des** distributeurs qui se trouvent entre sa voiture et celle qui la suit. L'argent des parkings occupés est touché par le propriétaire de la voiture qui s'y trouve. Cet argent est versé par la banque.

Investir dans le bonheur

Un investissement financier permet aux joueurs de se rapprocher de leur île de rêve : pour atteindre la case suivante de l'île, le joueur paye à la banque la somme indiquée sur celle-ci. Un joueur peut avancer de plusieurs cases à condition de payer la somme indiquée pour chacune d'elles. **Les cases sur lesquelles ne figure aucun somme d'argent ne peuvent pas être atteintes de cette manière.**

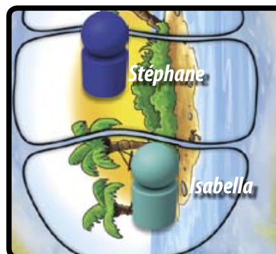

(Illus. 14) *Les cases sur lesquelles ne figure aucun somme d'argent ne peuvent pas être atteintes de cette manière.*



(Illus. 15) ***Exemple :*** *Tina désire avancer de deux cases sur le chemin vers l'île. Pour la première case, elle paie 1000 pépettes. Pour la seconde, elle doit payer 2000 pépettes supplémentaires à la banque.*

Fin de la partie et vainqueur

Si un ou plusieurs joueurs ont atteint l'île de rêve, la partie est terminée. Les joueurs ne peuvent plus ***TOUCHER D'ARGENT*** ni ***INVESTIR DANS LE BONHEUR.*** Le vainqueur est le joueur qui a le plus progressé vers l'île de rêve. En cas d'égalité, le mieux placé lors de la **dernière** étape l'emporte.



(Illus. 16) ***Exemple :*** *Isabella et Stéphane atteignent l'île de rêve tous les deux dans le même tour. Stéphane est en tête et remporte donc la partie.*



AVANTI



Una gara cult per 3-5 maestri nell'arte di vivere. A partire da 10 anni

Cosa sarebbero mai concerti rock, conferenze stampa, avvenimenti sportivi o sfilate di moda senza caffè, aperitivi . . . e carta igienica? E quando le cose si fanno terribilmente urgenti è ora che i nostri piccoli imprenditori si mettano dietro al volante delle loro auto cult e salvino la situazione. Con la macchina del caffè legata sul tetto e il baule pieno zeppo di panini si fanno in viaggio! Ma anche la concorrenza si sta facendo avanti e sta intasando le strade. Sarà meglio sorpassarli al più presto. Già che ci siete prendete a bordo anche i loro prodotti e fatevi pagare caro questo "favore" . . . e vedrete come le banconote svolazzano sul vostro cruscotto! Chi arriva puntuale all'evento godrà di infinito prestigio. Il più rapido di tutti potrà presto rilassarsi in un'amaca sull'isola dei suoi sogni. Ma per ora bisogna affrettarsi. Avanti!

Materiale e preparazione

(Fig.1)
Esempio per 4 giocatori

- Ogni giocatore riceve 2 banconote di ogni colore.
- Le 27 **carte-potenza** vanno mescolate bene e ne vanno distribuite 3 ad ogni giocatore. Il resto delle carte va a formare un mazzo d'acquisto che va posato coperto sul campo verde chiaro al centro del tavoliere.
- Ogni giocatore sceglie un'automobile e posa la **carta di circolazione** scoperta davanti a sé. In seguito mette la **pedina** del colore corrispondente sulla **casella di partenza** del **sentiero dell'isola.**

Il giocatore che per ultimo è stato in un'automobile diventa primo giocatore e comincia il primo giro. Con la pedina-evento contrassegna una casella stradale a scelta. Questa diventa la partenza e l'arrivo dell'attuale viaggio di consegna ed i giocatori vi posano le loro automobili.

A questo punto comincia il gioco.

Obbiettivo del gioco

Procuratevi presto un sacco di soldi per poi partite per l'isola dei sogni!

Svolgimento

Uno dopo l'altro vanno svolti **diversi viaggi di consegna.** Questi sono costituiti da due fasi che si ripetono continuamente: **spostare l'automobile** ed **incassare soldi.**
Alla fine di ogni viaggio di consegna i fornitori più efficaci possono avanzare sul sentiero dell'isola.



Il viaggio di consegna

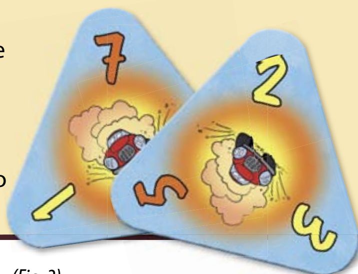
Spostare l'automobile

Ogni giocatore gioca una carta-potenza posandola **a faccia in giù.** Il numero che il giocatore vuole usare per spostare la sua auto dovrà essere rivolto verso il tavoliere.

Le carte-potenza

Le carte-potenza mostrano tre numeri tra l'1 e il 7. Questi numeri rappresentano la quantità di caselle di cui avanzano le automobili.

Importante: solo chi gioca un **1, un 2 o un 3** può tirare una nuova carta-potenza dal mazzo d'acquisto alla fine del suo turno.



(Fig. 2)

I partecipanti giocano **a turno in senso orario** cominciando dal **primo giocatore.**

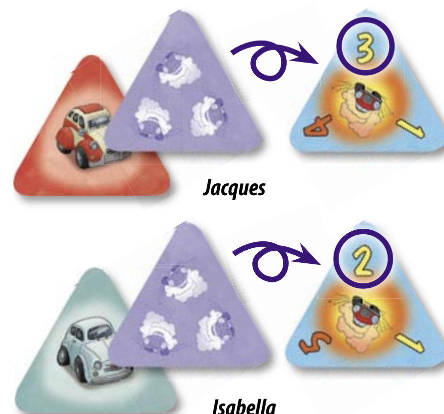


Primo giocatore:

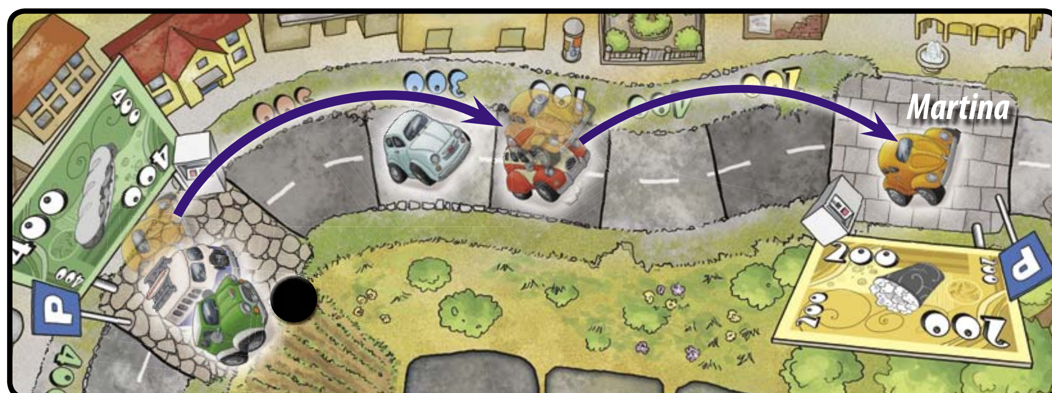
- **All'inizio del gioco** diventa primo giocatore colui che per ultimo è stato in un'automobile.
- **Durante** un viaggio di consegna comincia sempre il giocatore **la cui automobile si trova in ultima posizione** (v. fig. 9).
  Coloro che si *"RITIRANO DAGLI AFFARI"* (v pagina 22) **non** devono essere presi in considerazione.
- All'inizio di un **nuovo** viaggio di consegna comincia il giocatore che ha **vinto** l'ultima consegna.

Il giocatore di turno gira la propria carta in modo che il numero scelto rimanga rivolto verso il tavoliere. In seguito avanza con la sua automobile del numero di caselle indicato dalla carta.





(Fig. 3) **Esempio:** Jacques avanza con la sua automobile di 3 caselle. Isabella avanza di 2 caselle.



Se arriva su una casella occupata da un'altra automobile, il giocatore avanza una seconda volta dello stesso numero di caselle. Questo va ripetuto finché il giocatore trova una casella libera. A questo punto si conclude il suo turno.



(Fig. 4) Martina avanza di 3 caselle, dove incontra l'auto di Jacques e continua quindi per altre 3 caselle.

(Fig. 5) Stefano, giocando un 6, incontra l'auto di Martina e avanza quindi di altre 6 caselle. Si trova ora in prima posizione.









(Fig. 6) Infine Paolo incontra con il suo "3" l'auto di Jacques, poi l'auto di Martina e conclude il suo viaggio 3 caselle prima di Stefano.

Le carte-potenza già giocate vanno posate **a faccia in s**u in un mazzo di scarto al centro del tavolo. **Solo chi ha giocato un 1, un 2 o un 3 può a questo punto tirare una nuova carta-potenza.**

Se il mazzo d'acquisto finisce, il mazzo di scarto va rimescolato e utilizzato come nuovo mazzo d'acquisto.

RISCUOTERE SOLDI

Quando tutti i giocatori hanno spostato le loro automobili, **il giocatore che è in prima posizione** riscuote dei soldi dagli altri giocatori. Questi devono dargli la somma indicata di fianco alle loro automobili.
I giocatori le cui automobili sono su un posteggio non devono pagare niente. I soldi che un giocatore non riscuote non gli verranno dati. Non gioca nessun ruolo su quale casella sta l'automobile del giocatore in testa. I giocatori che non possono pagare devono ***PROCURARSI DEI SOLDI*** (v. riquadro a destra) e pagare con questi.



(Fig. 7) ***Esempio:*** *dopo il primo giro il furgoncino "Bulli" di Stefano si trova in testa. Paolo deve dargli 1'000, Jacques 100 e Isabella 300 monete. Martina non deve pagare niente perché si trova su un posteggio.*

PROCURARSI DEI SOLDI

Chi non riesce a pagare deve **indietreggiare** sul sentiero dell'isola. Per ogni casella che si lascia alle spalle la banca gli dà la **metà della somma** indicata sulla casella. Chi non può indietreggiare perché si trova sulla casella di partenza paga ciò che gli rimane e **la banca** paga il resto.



(Fig. 8) ***Esempio:*** *Stefano deve dare 1'000 monete ad Isabella. Dato che gliene rimangono solo 300, deve indietreggiare sul sentiero dell'isola e si procura così altre 500 monete. Queste, insieme alle altre 300, vanno consegnate immediatamente ad Isabella. Le 200 monete che Stefano ancora deve ad Isabella saranno pagate direttamente dalla banca perché Stefano non può indietreggiare ulteriormente sul sentiero dell'isola.*

Una volta riscossi i soldi, si torna a giocare nuove carte-potenza e il viaggio di consegna continua.
(➡ Spostare l'automobile
➡ Riscuotere soldi
➡ Spostare l'automobile … ecc.)



(Fig. 9) Isabella, che si trova in ultima posizione, gira per prima la carta-potenza che ha giocato e sposta la sua automobile. In seguito, ***in senso orario,*** *tocca a Martina …*

RITIRARSI DAGLI AFFARI

- Se un giocatore durante l'attuale viaggio di consegna non **può** più avanzare perché non gli rimangono più carte-potenza, deve informare immediatamente i suoi compagni.
- Se un giocatore invece **vuole** ritirarsi dalla consegna, lo annuncia soltanto quando arriva il suo turno. In questo caso posa la sua carta-potenza inutilizzata sul mazzo di scarto e non avanza più con la sua automobile.

I giocatori che si sono ritirati …

- **Mettono la loro automobile di traverso.** (Fig. 10) L'auto occuperà questa casella finché la consegna si conclude.
- Possono continuare a riscuotere soldi finché la loro automobile si trova in prima posizione.
- Devono continuare a pagare la somma di soldi indicata sulla loro casella al giocatore che si trova in prima posizione.

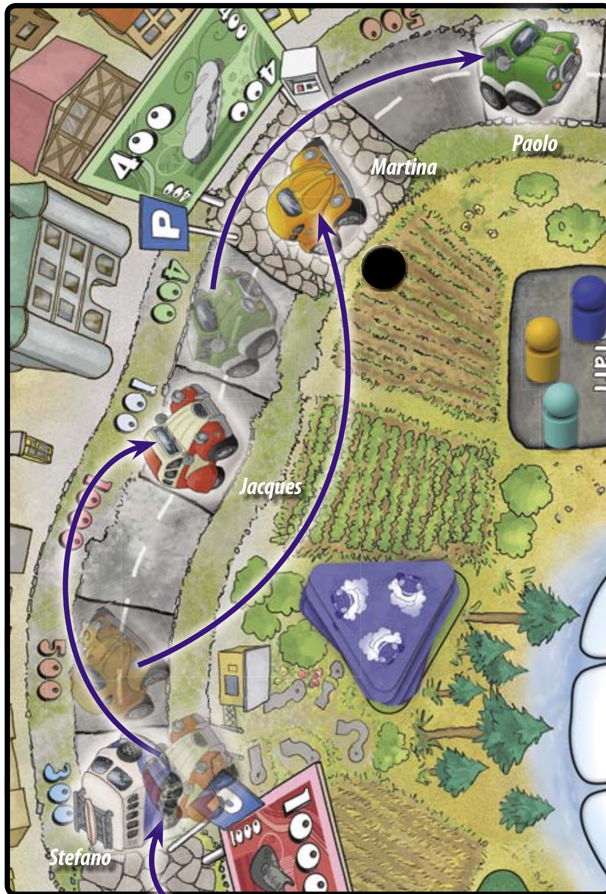


(Fig. 10)

Una volta riscossi i soldi, **la consegna si conclude ...**
- quando almeno 1 giocatore raggiunge la pedina-evento ***o***
- quando **nessun** giocatore può più giocare carte-potenza o non ne vuole più girare ***o***
- quando rimangono carte-potenza soltanto al giocatore che si trova in testa.

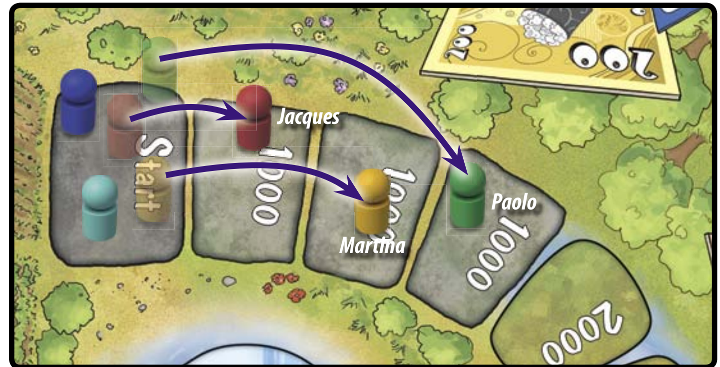
VIAGGIO VERSO L'ISOLA DEI SOGNI

POSIZIONE VANTAGGIOSA



(Fig. 11) ***Esempio:*** *Martina raggiunge con la sua automobile la pedina-evento. In seguito Paolo supera Martina e si mette in prima posizione. Infine Jacques, servendosi dell'automobile ferma di Stefano, raggiunge la terza posizione. Paolo riscuote 100 monete da Jacques 300 da Stefano. A questo punto il viaggio di consegna si conclude.*

Il giocatore che **alla fine di una consegna** si trova con la sua auto in prima posizione, vince la consegna e può avanzare con la sua pedina di **3 caselle** sul **sentiero dell'isola.**
Chi si trova in seconda posizione può avanzare di **2 caselle** e chi si trova in terza posizione avanza di **1 casella. Se giocate in tre, avanzano soltanto i primi due giocatori.**



(Fig. 12) Paolo avanza con la sua pedina di 3 caselle sul sentiero dell'isola. Martina, che si trova in seconda posizione, avanza di 2 caselle, mentre Jacques, in terza posizione, avanza di una casella.





(Fig. 13) ***Esempio:*** *Paolo e Jacques non prelevano soldi. Martina riceve 400 monete dalla banca e Stefano ne riceve 1100. Isabella riceve i soldi dei posteggi "300", "500" e "200".*

In partenza per la prossima consegna

- La **pedina-evento** va posata sulla casella dove sta l'ultima auto della consegna precedente.
- Tutte le altre automobili vanno messe di fianco alla pedina-evento.
- Le **carte-potenza** vanno rimescolate. Ogni giocatore ne riceve di nuovo 3. Le restanti carte-potenza formano il mazzo d'acquisto e vanno posate a faccia in giù sul campo verde chiaro al centro del tavoliere.

A questo punto comincia la prossima consegna.

Autore: Heinz Meister
Illustrazioni: Victor Boden
Impaginazione: Oliver Richtberg, Color Gruppe München
Traduzione: Sara Pirovino

Distribuzione in Svizzera:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14,
Postfach – CH-8820 Wädenswil,
www.carletto.ch

Prelevare soldi

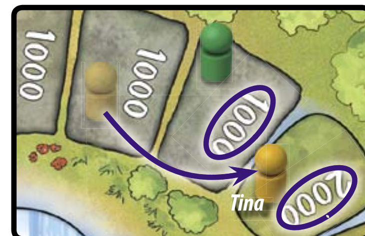
Quando i partecipanti in testa sono avanzati sul sentiero dell'isola, i giocatori prelevano dei soldi.
Su ogni posteggio si trova un distributore automatico di banconote con un cartello che indica la somma che può essere prelevata. Ogni giocatore riceve i soldi **dai distributori** che si trovano tra la sua automobile e quella piazzata dietro di sé. I soldi di un posteggio occupato vanno al giocatore che lo occupa. I soldi vanno presi dalla banca.

Investire

A questo punto anche un investimento finanziario può portare i giocatori verso l'isola dei sogni. Per avanzare di una casella sul sentiero dell'isola, i giocatori possono pagare alla banca la somma indicata sulla casella stessa. I giocatori possono avanzare di diverse caselle se sono pronti a pagare tutte le somme. **Le caselle su cui non è indicata una somma non possono essere raggiunte con l'aiuto di soldi.**



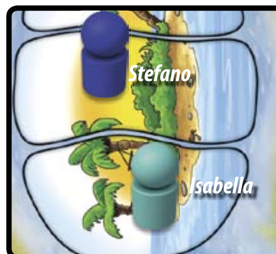
(Fig. 14) Le caselle su cui non è indicata una somma non possono essere raggiunte con l'aiuto di soldi.



(Fig. 15) ***Esempio:*** *Martina vorrebbe avanzare di due caselle sul sentiero dell'isola. Per la prima casella paga 1'000 monete. Per la seconda casella deve dare altre 2'000 monete alla banca.*

Fine del gioco e vincitore

Il gioco si conclude quando uno o più giocatori raggiungono l'isola dei sogni. **Prelevare soldi** ed **Investire** non avranno più luogo. Vince il giocatore che è avanzato di più sull'isola dei sogni. In caso di pareggio vince il giocatore che **nell'ultimo** viaggio di consegna era piazzato meglio.



(Fig. 16) ***Esempio:*** *Isabella e Stefano raggiungono l'isola dei sogni durante lo stesso giro. Vince Stefano perché si trova in testa.*



Artikelnummer: 60 113 0800